Mei/Juni '00
ƒ5,95

33

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts (0412) 690757 maico@m-arts.demon.nl

Vaste medewerkers

Erik Maas, Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Internet

http://www.xsw-msx.demon.nl

Abonnementen

MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9, 5346 PJ Oss
(0412) 690757
E-mail: xsw-abo@m-arts.demon.nl

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost ƒ29,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	**ƒ29,-**	(6 nummers)
Maart/April	**ƒ25,-**	(5 nummers)
Mei/Juni	**ƒ20,-**	(4 nummers)
Juli/Augustus	**ƒ15,-**	(3 nummers)
September/Oktober	**ƒ10,-**	(2 nummers)
November/December	**ƒ 5,-**	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	**ƒ15,-**
	A6	(105x148mm)	**ƒ10,-**

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

-

Inhoudsopgave

Redactioneel

Veel later dan gepland, maar hier is hij dan toch weer; het nieuwe nummer van XSW-Magazine. Als het aan ons had gelegen was dit nummer op tijd verschenen, echter een aantal zaken gooide roet in het eten. Opvallend was dat vrijwel niemand zich ongerust maakte om het late verschijnen van XSW-Magazine...

Voor de beurs in Bussum hopen we nog een primeur binnen te kunnen slepen. De onderhandelingen over een nieuw spel zijn in een vergevorderd stadium. Het gaat om het spel Final Bout.

Al wel kunnen we melden dat er van Gals Quest 1 een Engelse vertaling beschikbaar is. Kopers van dit spel kunnen gratis, op vertoon van de originele Gals Quest 1 disk, op Bussum de Engelse vertaling komen afhalen op onze stand...

Tilburg 2000

Maico Arts

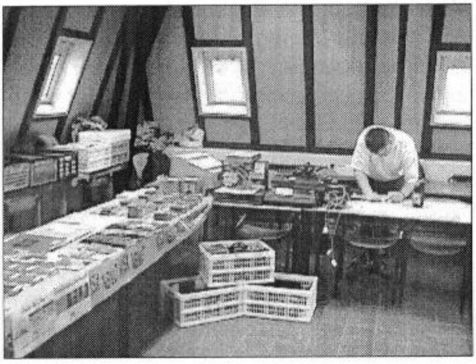
Op 15 april 2000 was het weer zover, tijd voor de jaarlijkse internationale MSX beurs in Tilburg. Deze keer werd de beurs net als in 1999 gehouden in wijkcentrum de Schans in Tilburg Noord.

Het ging 's ochtends al fout, dus dat beloofde het één en ander voor die dag. Richard zou mij op komen halen maar kwam te laat. Paul bleek 's morgens al vroeg uit zijn bed gebeld te zijn om te komen werken, maar kon gelukkig toch nog mee. Al met al was het toch nog een beetje meegevallen en ging het nog redelijk op tijd richting Tilburg.

Eenmaal in Tilburg aangekomen voegden Raymond en Mari en de Japanse MSXer, die zij daar van zijn hotel op hebben gehaald, bij ons en, eenmaal aangekomen bij de zaal, gingen we snel naar binnen want het regende...

Locatie

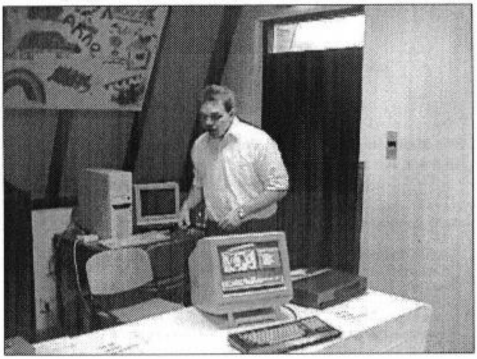
Deze keer waren we in de nok van het gebouw weggeduwd en dat is niet de meest prettige locatie als je weet dat de ingang via de zijkant van het gebouw te



Onze stand op de bovenste verdieping...

vinden was. Als standhouders konden we gelukkig gebruik maken van de ingang aan de voorkant om onze spulletjes binnen te krijgen.

De bezoekers moeten dan eerst naar de voorkant en vervolgens nog eens zien te ontdekken dat er een trap of een lift naar boven gaat om nog meer MSX te kunnen vinden. Na twee jaar deze locatie te hebben bezocht is mij wel gebleken dat een beurs in veel ruimtes op diverse verdiepingen lang niet altijd echt prettig is. Maar goed, dat is mijn bescheiden mening...



De stand van FutureDisk is in dezelfde ruimte...

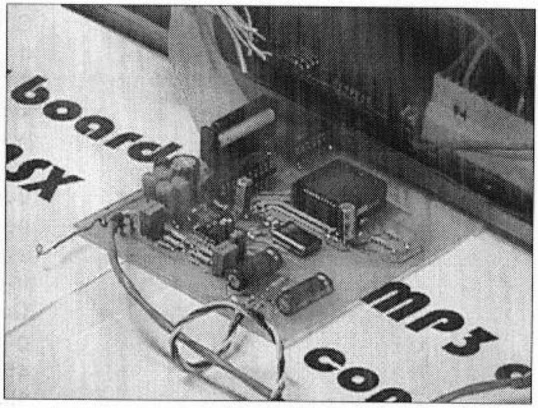
Het belangrijkste is natuurlijk de MSX spirit en die was volgens mij prima. Er waren vele MSXers uit binnen- en buitenland aanwezig, zowel als bezoekers als standhouders. Hier volgt een klein overzichtje, zoals die geplaatst is in de Bits van het CGV:

B&T Roos, Breda Computer Supplies, Compjoetania The Next Generation, Delta Soft, Frontline, MSX Funclub, FutureDisk, Ghost, HCC MSX Gebruikersgroep, Matra Computer Automations, MCCM, MSX Club West Friesland, MSX Gebruikersgroep Zandvoort, MSX NBNO, MSX Power Replay, Sargon, Stichting Sunrise, TeddyWarez, Totally Chaos, Remco van der Zon

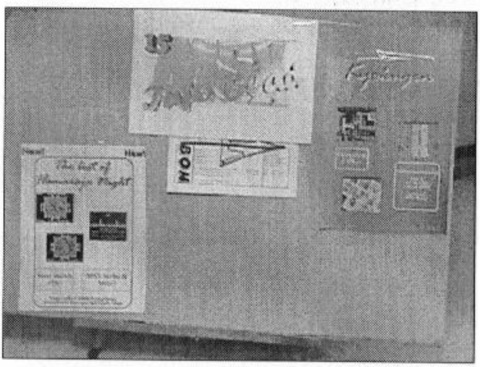
Mijn ervaring

Voor de middag ben ik er totaal niet aan toe gekomen om eens lekker over de beurs te wandelen. Enerzijds omdat het redelijk druk was en anderzijds omdat het merendeel van de standbemanning aan het rondwandelen was. Iedereen moet tenslotte de kans krijgen om een keer rond te lopen.

Maar toch heb ik nog met diverse mensen gezellig een babbeltje kunnen maken en heb ik mijn kromme Engels, Duits en zelfs Frans op kunnen halen en met name dat laatste viel niet mee.

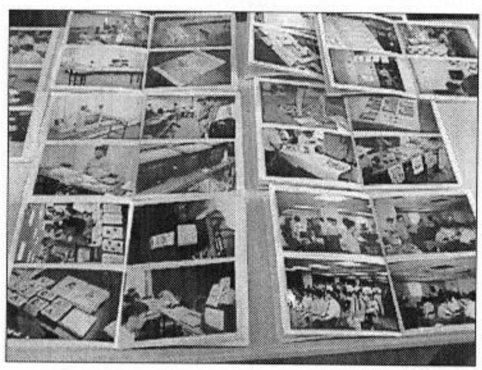


MP3-decoder, aangestuurd door MSX...


Veel folders zijn her en der opgeplakt...

Onder de aanwezigen een groot aantal buitenlandse bezoekers en standhouders. Opvallend was de grote groep Japanners die dit jaar aanwezig waren. De Japanse standhouders waren in één en dezelfde ruimte gegroepeerd, dit omdat het voor hun zelf makkelijker was. Probeer maar eens een hele dag in een vreemde taal, in dit geval Engels, te communiceren. Dat is bijzonder vermoeiend.

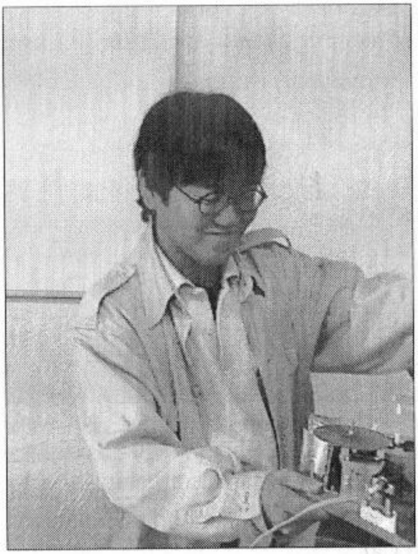
Naast de vele MSX clubs waren er ook enkele PC clubs op deze dag aanwezig, maar MSX had duidelijk de overhand en dat moet ook zo blijven vind ik.


Fotoboeken van onze Japanse standhouders...



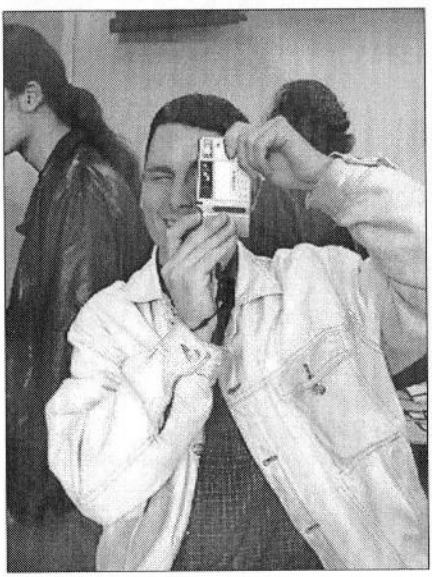
De stand van DeltaSoft is altijd leuk aangekleed...

Veel belangstelling trok het miniatuur drumstel en de demonstratie van het nieuwste spel van M-Kai, Pleasure Hearts. Helaas is nog niet duidelijk of dit spel ooit in Europa verkocht zal gaan worden, ik hoop echter van wel...



Kuniji Ikeda (Hnostar Japan) laat vol trots het mini-drumstel zien...

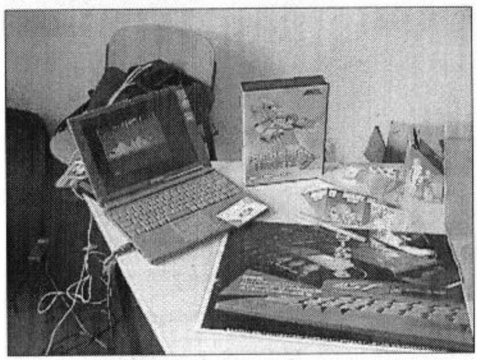
Leonardo Padial was te vinden in dezelfde ruimte als het Totally Chaos Team, tot ongenoegen van een aantal andere Spaanse standhouders. Leonardo demonstreerde zijn LPE-Z380 en andere, door hem gemaakte, hardware.



Rafael (MSX Power Replay) is altijd in voor een geintje....

Sunrise had weer een aantal nieuwe GamesAbonnement spellen in de aanbieding: Realms of Adventure en Pentaro Odyssey 2. Naast de diversiteit aan software was er natuurlijk ook de nodige hardware te vinden op deze stand. Wat dacht je bijvoorbeeld van een gecombineerde IDE/RS232C-interface!

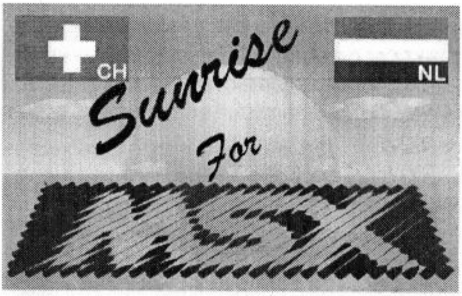
In de zaal waar wijzelf stonden, stond ook Compjoetania TNG. Zij hadden weliswaar geen nieuwe software, maar toonden wel een MP3-decoder die door een MSX bestuurd werd. Jon wist mij te vertellen dat er nog wel het een en ander geoptimaliseerd moest worden voordat dit project überhaupt verkocht kon gaan worden. Ik wacht gespannen af...



Demonstratie van het spel Pleasure Hearts van M-Kai...

Aan het einde van de dag hebben we het nog net droog weten te houden toen het weer tijd was om op te ruimen. We hebben de dag afgesloten met het gebruikelijke bezoek aan de snackbar in Oss.

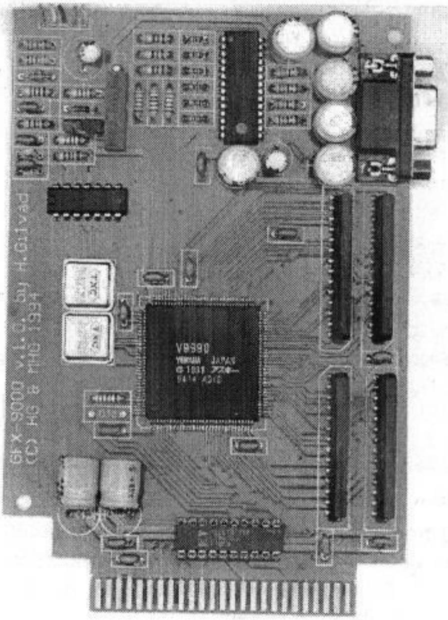
Voor mij is dit dus een geslaagde Tilburg geweest. Ik hoop dat dit voor iedereen een beetje is geweest en aldus hoop ik iedereen weer op een volgende beurs weer te mogen zien. De eerstvolgende MSX-beurs is in Bussum (16 september!), mis hem niet... Wij zijn in elk geval van de partij, met hopelijk weer een aantal primeurs en nieuwe software...



GFX9000

*f*460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*469,-)



Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

*f*560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*560,-)

Combiprijs

*f*920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*920,-)

Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

rhiep@msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

Realms Of Adventure

Paul Reemeyer

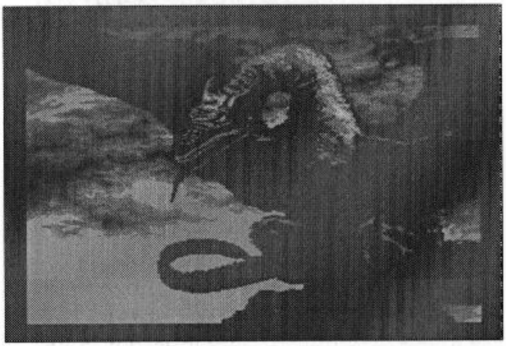
Het spel werd voor het eerst aangeboden op de beurs in Tilburg. Ik weet zeker dat iedereen even stil stond bij de stand van Sunrise om te kijken naar de kaft van het spel. De kaft van het spel valt toch wel heel erg op, dit vanwege de grote en vanwege de zorg waarmee de kaft is gedrukt. Maar niemand koopt het spel omdat er een mooie kaft omzit. Het help het wel om te gaan kijken naar het spel zelf.

Als je de doos open maakt zit er iets moois in. Een groot, kleuren User Guide voor het spel. Als je de User Guide doorbladert zie je gewoon dat het allemaal met grote zorg gemaakt is. Het nadeel is wel dat de handleiding in het Nederlands is. Ik denk niet dat dat een verstandig idee was geweest.

In de doos zijn twee vakken voor diskettes. Het spel zelf bestaat uit 1 disk die ook al van een mooi kleurenlabel is voorzien. Het nadeel van deze doos is wel dat het eruit halen van de disk een probleem is. Ik heb toch niet echt van die werkhanden, maar ik heb er al moeite mee de disk uit de doos te krijgen. Ik laat de disks in ieder geval voortaan los in de doos liggen.

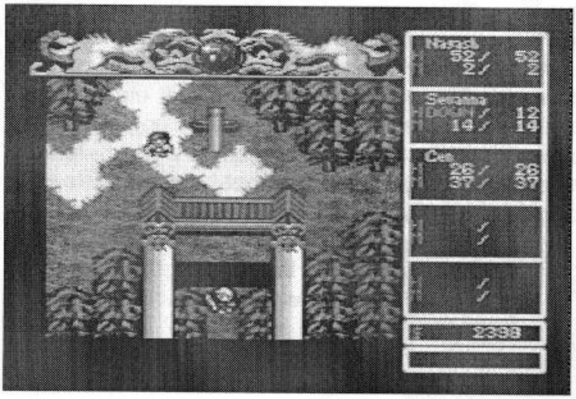


Maar nu ga ik het toch echt over het spel zelf hebben. Je speelt het spel met Nagash Silverstone die een beginnend avonturier is. Als je het spel begint komt Umax met een klein begin verhaaltje. Het verhaal wat zich hiervoor af heeft gespeeld staat in de User Guide. Het spel zelf begint met het verhaal dat je aankomt in Abernus. Een plaatsje dat legendarisch is om zijn avonturiers. Een groot voorbeeld hiervan is J'ain Fairstrider.


Intro

Je begint bij de poort van de stad. Nu valt mij gelijk iets op. Er staat een paal dat verdacht veel lijkt op een wegwijzer. Ik, Nagash, loop er tegenaan en tot mijn verbazing is dat ook het geval. Deze zijn door het gehele spel verspreid. Dit is erg handig voor als je de weg kwijt bent. Maar het is nog makkelijker voor het snel ergens naar toe gaan. Dit geldt trouwens alleen als je je in een stad of dorp bevindt. Als je de "roadsign" bekijkt krijg je een lijst met daarop bijvoorbeeld alle mensen die in het dorp Abernus leven, maar die tevens ook belangrijk zijn voor het verdere verloop van jouw spel. Als je naar Lanfear the Sorceress wilt en je wilt er niet naar zoeken ga je gewoon naar een "roadsign". Je

krijgt een lijst en kiest voor Lanfear the Sorceress, drukt op de spatie en je staat in het huis van de Sorceress.



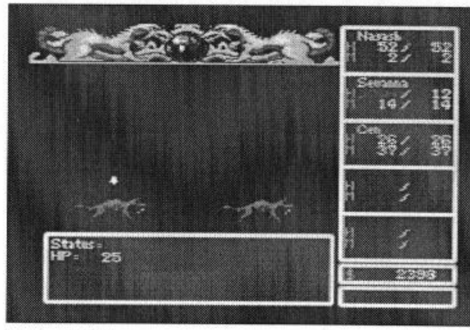
Gate of Abernus

Nu gaat je avontuur beginnen. Je hebt verschillende mogelijkheden in het spel. Dit spel heeft geen vaste richtlijn. Dit staat trouwens ook vermeld in de User Guide. Je hebt in het spel wel een "hoofd" quest maar je kunt ook werk aannemen van andere personen die je in het spel tegenkomt. Een voorbeeld hiervan is dat je bij de "Inn" in één van de kamers een man tegenkomt die je vraagt of je hem kwilt helpen met het verslaan van groene monstertjes die door zijn huis wandelen. Hier heb je ook weer verschillende mogelijkheden. Je kunt proberen meer geld eruit te halen bij een opdracht zoals deze, maar je kunt de opdracht ook gewoon weigeren. En natuurlijk is er een optie waarmee je de opdracht aanneemt. Het voordeel is wel dat je er zo lang als je wilt over mag doen.

Goldcoast...



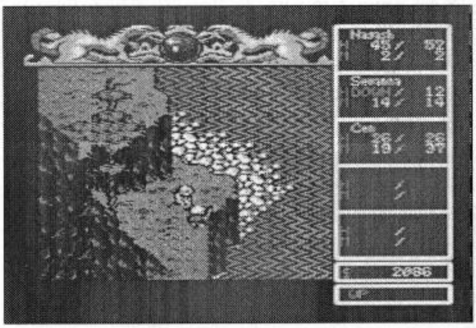
Het menu kun je tijdens het spel oproepen door op de spatiebalk te drukken. Als mensen ooit eens een RPG hebben gespeeld, weten ze wel waar zo'n menu uit bestaat. Je kunt alleen niet saven vanuit het menu. Het saven gebeurt met behulp van iets of iemand. Je kunt wegsaven bij de "Inn" in Abernus. Of bij een soort paal die goud gekleurd is. Het laden daarentegen gaat wel vanuit het menu, kan makkelijk zijn als je iets verkeerds hebt gedaan.



Fighting with Wolves...

Je hebt in deze RPG, net als in alle andere RPG's, de standaard dingen die je voor het overleven nodig hebt. Zo heb je Stamina (HP) wat je HitPoints zijn.
Als deze dicht bij de nul komt moet je er toch wel iets aan gaan doen. Je hebt in dit spel ook Magic. Om deze uit te kunnen spreken of te kunnen gebruiken heb je Mana (MP) nodig, ook deze kan opraken. De magie is persoons gebonden. Je kunt een scroll kopen bij een Sorceress. Ook kun je bij de Sorceress deze sroll leren. En hierdoor is het persoonsgebonden. Je kunt zo'n scroll maar één

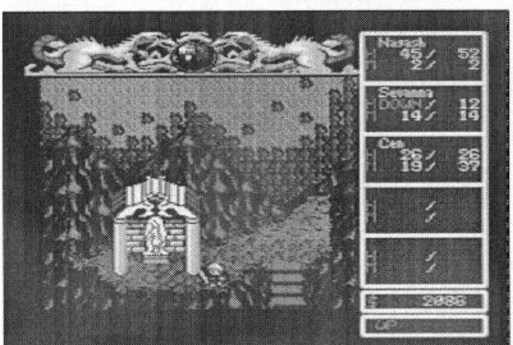
keer gebruiken. Je kunt in het begin geen magic gebruiken met Nagash omdat hij een warrior is die dit dus niet kan. Op een gegeven moment heb je wel magic maar alleen veel te weinig om echt een spell te kunnen gebruiken of om te leren. Umax heeft ook iets leuks gedaan met de karakters in het spel. Je kunt Karma ontwikkelen. Karma is het geweten van een karakter. Dit kun je opbouwen door van iemand te stelen. Ik heb bij een ouder iemand wat items gestolen en je krijgt 5 karma punten erbij. Karma kun je weer weg laten halen bij de tempel.



Icefinger Pass...

Het vechten in Realms of Adventure is het om-en-om principe. Het menu kennen de mensen al. Je hebt de keuzes Strike, Spell, Item, Scroll, Parry, Flee. Het enige wat hier opvalt is Parry. Dit staat voor het proberen om de aanvallen van de andere partij te ontwijken.

Small Shrine of the Godess Bel...



Als je rondloopt vindt je allerlei Herbs (kruiden) die je kunt gebruiken om je reis makkelijker te maken. Helix is de makkelijkste van de kruiden die je kunt vinden in de wereld van RoA. Deze zorgt ervoor dat je je HP kunt opwaarderen. Maar je kunt deze kruiden ook mixen met een andere kruidensoort met de naam Fangweed. Als je deze twee hebt gemixt zijn ze sterker zodat je een potion hebt die je gehele HP vult. Tenminste zover ik mezelf bevind in het spel. Dit is trouwens DE potion om te hebben als je tegen een "baas" moet vechten of natuurlijk magic die ervoor zorgt dat je weer HP krijgt.

Als je dit nog niet door de wereld heen brengt, heb je nog de mogelijkheid om er mensen bij te vragen. De eerste kom je tegen in de grot naast de stad Abernus. Je kan deze persoon erbij krijgen als je haar bevrijdt hebt. Ze vraagt dan aan je of ze mee mag doen met de avonturen die je, als het goed is, gaat beleven. Sevanna, haar naam, is niet echt een sterke Sorceress. Maar het is wel verstandig om haar in het begin mee te nemen. Totdat je iemand anders hebt. Of proberen haar zo sterk te maken zodat ze in het verdere verloop van het spel meekan. Iemand die je nog op een ander tijdstip tegenkomt is Cen. Cen is een Priest die sterke magie heeft, die eigelijk alleen maar bestaat uit magie die kan healen enz. Deze helpt je mee met het oplossen van... Dat ga ik lekker niet vertellen. Dan moet je het spel maar kopen.

Je kunt ook je eigen party samenstellen. Dit doe je bij bijvoorbeeld bij de "Inn" die ze hebben in Abernus. Hier heb je verschillende opties zoals een character verwijderen. Als je iemand gaat verwijderen, save daarvoor eerst even weg. Volgens de handleiding wachten sommige mensen wel maar sommige blijven niet op jou wachten en zijn al weg voordat je het weet. En het kan voorkomen dat je de

character nodig hebt voor een "side quest". Als dat het geval zou zijn kun je die quest niet meer afmaken en dat zou zonde zijn. De "hoofd" quest kun je in ieder geval wel afmaken. Daar hoef je je geen zorgen over te maken.

Conclusie

Het spelen van dit spel doe je graag als je er eenmaal aan begonnen bent. Er zijn verschillende dingen waar je dit spel op kan prijzen. Het eerste wat ik toch wel wil aanhalen is dat er geen vaste lijn inzit. Je hoeft niet het ene te doen om dat andere weer te kunnen. Dit was wel het geval met hun vorige spel, The Lost World.

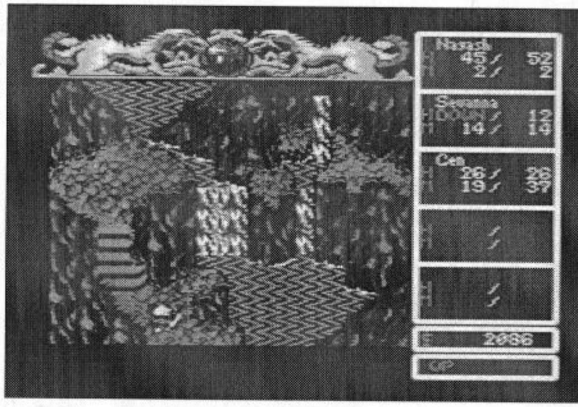
Het volgende zal niet iedereen aanspreken maar mij wel. Op de disk die je gekocht hebt, of gaat kopen, staat niet de hele wereld op. Er komen dus vervolgen op dit spel. Ik heb het spel nog niet rondgespeeld dus ik weet niet of deze disk eindigt. Hier bedoel ik mee te zeggen dat ik niet weet of je de volgende disk(s) moet hebben om een einddemo te kunnen bekijken.

De dingen die je verder kan doen in het spel is gewoon goed over na gedacht, bijvoorbeeld het mixen van de herbs.

De muziek die erbij zit is eigenlijk niet om over naar huis te schrijven. De muziek die erbij zit is wel goed, maar je moet het uren aanhoren. En ik zal je één ding zeggen: je bent blij als je het geluid uit kan zetten via een volumeknop. Want na een uur hetzelfde muziekje gehoord te hebben, wat talloze malen opnieuw is begonnen, is het leuke er wel vanaf.

Nog een klein probleempje wat ik wil aanhalen is met betrekking tot de besturing van de menu's. Als je een joystick gebruikt heb je wat problemen in de menu's. Hij slaat dan regelmatig opties uit het menu over. Als je via toetsenbord speelt heb je daar geen last van.

Grafisch is er weinig op aan te merken. De omgevingen zien er gewoon goed uit. Er is veel gelet op details. Het enige wat iets minder is zijn sommige gezichten van personen die je in het groot op het scherm getoverd ziet worden. Maar dit is zeker niet storend.



Waterfall...

Het grapje wat de makers hebben uitgehaald is het volgende (dit moest ik gewoon even vermelden). Is dat als je vaak tegen een boom aanloopt of als je een gevecht hebt gehad het volgende op je scherm te zien krijgt: "Nagash: This is just a test, Sevanna. Those Umax guys probably forgot to remove it, so don't sweat it. Sevanna: Ok."Ik kan iedereen aanraden om het spel toch te kopen. Het is gewoon een mooi spel om te spelen en om te zien. Er zit een goed verzorgde kaft omheen met een mooie User Guide. Alleen nog even een opmerking, deze heb ik ook in het begin van de tekst geplaatst. De User Guide is in het Nederlands.

Voor dit spel kan contact opgenomen worden met Stichting Sunrise, het adres is elders te vinden in dit blad.

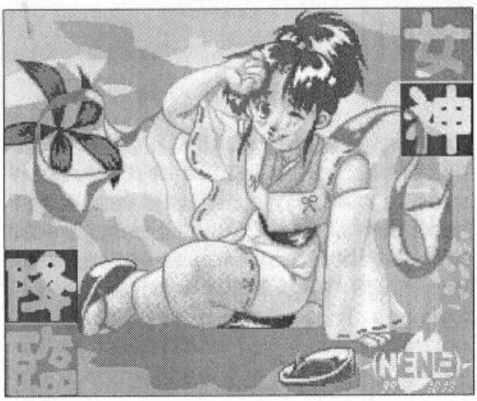
NV 11/99, 12/99 en 01/00

Maico Arts

De vorige keer hebben we een stukje van onze achterstand weggewerkt en ook deze keer gaan we er mee door. Nu komen de nummers 11 en 12 van 1999 en nummer 1 van 2000 aan de orde. Laten we eens bekijken wat de Japanners voor ons in petto hebben in deze drie nummers.

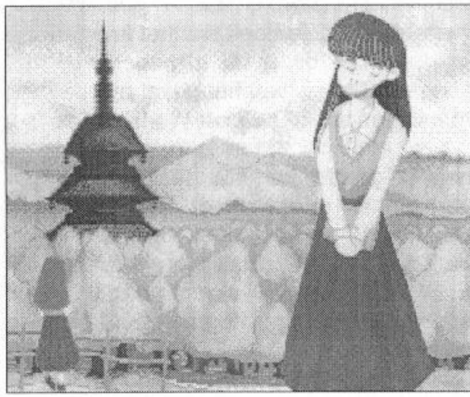
NV 11/1999

Meestal bestaat NV uit een drietal diskettes. Nummer 11 beslaat deze keer echter slechts twee diskettes. Het hoofdmenu van deze diskettes heeft een Japanse stijl, de regels zijn verticaal opgebouwd en er is deze keer bijna geen enkele leesbare letter te vinden op slechts een drietal kreten na.



Zoals gewoonlijk vinden we op de eerste disk de teksten met informatie over NV en Syntax en daarbij vinden we nog een aantal plaatjes.

Het eerste spelletje wat ik tegenkom lijkt op een woordspel. Er wordt door een persoon wat gezegd, waarna van jou als een soort van winkelbediende een antwoord wordt verwacht. Als dat vervolgens te lang duurt, dan krijg je het te zien. Wanneer je het antwoord dan intypt krijg je er een aantal punten voor. Ik neem aan dat je meer punten krijgt wanneer je het kunt beantwoorden voordat het woord op het scherm wordt gezet. Ik kom dus simpelweg niet verder in dit spel dan de vijfde plaats...



De eerste en tweede menu-items geven je één respectievelijk twee minuten de tijd om de woorden de raden en zo punten te verdienen. Het derde item toont de hoogste scores en het vierde menu item in dit spel geeft een lijst met mogelijke antwoorden geloof ik.



Op de tweede disk vinden we Dream-art terug, Bij een van de plaatjes trof ik het volgende internet adres aan: http://sci.hirosaki-u.ac.jp/~dentatsu/ueno/. Op dit adres is nog meer over deze plaatjes terug te vinden door een paar links te volgen. Wel is het gemakkelijk als je browser de Japanse tekens kan weergeven, en nog gemakkelijker is het wanneer je Japans kunt lezen...



Één van de leesbare kreten op disk B is MMCG. Waar het voor staat weet ik niet, maar het laat in de vorm van kleine filmpjes zien hoe een tekening wordt opgebouwd.

Onder het kopje P&V vinden we een aantal BASIC programmaatjes terug. Één is een spelletje, een ander is een woord programma, een derde lijkt een opeenvolging van een aantal plaatjes, een vierde is een plaatje.

Aan het einde van de rij, als je tenminste aan de rechterkant in het menu bent begonnen, tref je de muziek aan en als laatste de afsluitende teksten. Er staan deze keer welgeteld twee muziekstukjes op, die met MPX kunnen worden afgespeeld.

NV 12/1999

Het laatste nummer van het vorige millennium staat, zo lijkt het tenminste, in het teken van kerstmis. Ook de diskettelabels, zoals gewoonlijk in kleur, lijken dit al aan te geven. Dit nummer van NV beslaat zoals gewoonlijk weer drie diskettes.



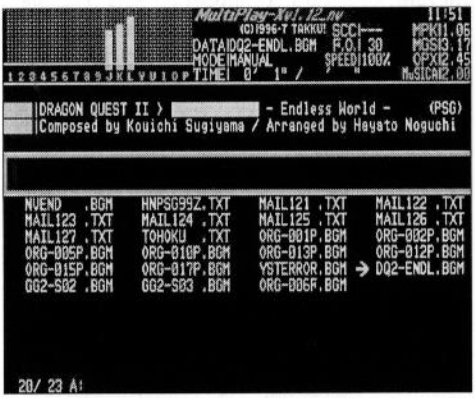
Het menu ziet er echt heel anders uit deze keer. Centraal op het scherm staat een plaatje, met daar omheen in een ring alle namen voor de diverse onderdelen op deze NV. Als je de Kana-lock op de TurboR niet aan hebt staan tenminste. Heb je deze wel aan staan, dan zie je geen plaatje meer maar slechts de tekst "NV 12" in het midden van het scherm staan...

Onderaan tref ik een symbool aan met het woord Expo er in. Dit item geeft een presentatie over de MSX Denyu land, welke vorig jaar gehouden was in Tokio. Met diverse plaatjes, voorzien van tekst en uitleg wordt een indruk van de beurs gege-



ven. De kwaliteit van de plaatjes is echter niet echt best. Er is moeilijk iets op het herkennen. Het is kennelijk nogal lastig om foto's goed op het scherm van een MSX weer te kunnen geven.

Ook kom ik de kreet midi tegen. In de tekst die hierachter zit wordt verwezen naar een LZH bestand. Laten we dat eens gaan bekijken. In het bestand zijn 12 midibestanden gearchiveerd. Uiteraard heb ik ze met mijn MSX Turbo-R afgespeeld. De muziek werd weergegeven door een Roland MT32 Midi module. Later heb ik ze ook nog met de PC afgespeeld om te kijken hoe dat zou klinken. Ik vond ze lekker in het gehoor liggen maar dat het nou zo super klinkt, dat vond ik eigenlijk niet. Nou ben ik ook niet echt iemand die de muziek op zijn inhoud kan beoordelen...



Zoals gezegd staan de diverse menuitems op de ring. Laten we ze eens even langs gaan. De eerste vier items hebben we vlot gezien. Dat is tekst, tekst en nog eens tekst en wel in het Japans

De vijfde zijn line-art plaatjes. Plaatjes die gevormd worden door alleen maar lijntjes op het scherm te zetten. Vervolgens krijgen we het menu met de plaatjes. Deze plaatjes zijn weer verdeeld over de drie diskettes.

Als we de ring van de andere kant gaan bekijken gaan we van Dream-art via MMCG naar nog een menu van waaruit we plaatjes kunnen bekijken.

Achter P&V vinden we weer een paar BASIC programma's en via een onleesbaar item, wat MPX opstart, gaan we naar NV Ending. Met MPX kunnen we de diverse muziekbestanden afspelen, maar niet de midi-bestanden overigens.

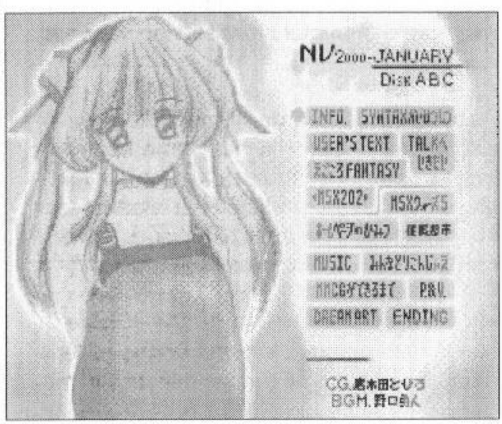
Op dit nummer 12 missen we dit keer het gebruikelijke spel. Deze ruimte zal zijn ingenomen door de beschrijving van MSX Denyu land.

NV 01/2000

Het eerste nummer van 2000 beslaat ook weer drie diskettes, alle drie voorzien van een diskettelabel in kleur.

Het eerste wat me opvalt is dat NV 1 en NV 12 dezelfde muziek hebben. Ik hoop niet dat we net als vorig jaar een half jaar lang naar dezelfde achtergrondmuziek moeten luisteren, want dat wordt het toch erg vervelend.

Het menu staat deze keer rechts naast het plaatje, en met wat lijnen zijn de verschillende items over de drie diskettes verspreid. Wanneer ik echter de Kana-lock aan zet, dan verdwijnt het plaatje en wordt

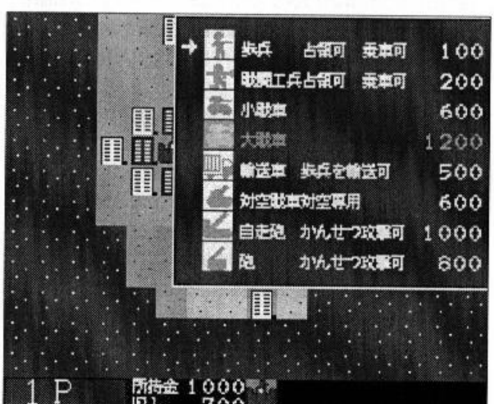


het menu een bruine tekst op een witte achtergrond, zo lijkt het.

Op de eerste diskettes vinden we zoals gebruikelijk de teksten en een groot gedeelte van de plaatjes terug. In de teksten ben ik nog een paar namen van Nederlanders tegen gekomen.



Op de tweede disk vinden we het spel MSX Wars 5, een spel uit 1992. Het spel geeft me een beetje het idee van een strategie spel. Er is een help-optie in het menu beschikbaar, hierin zijn onder andere de te gebruiken toetsen terug te vinden. De teksten in dit scherm en trouwens in het hele spel zijn, grotendeels Japans en dus wordt het vrij lastig spelen. Als ik



het goed heb gezien is het spel grotendeels in BASIC geprogrammeerd.
Het tweede spel kan ik nauwelijks een spel noemen. Het lijkt op een scherm van internet explorer, waarvan je met een druk op de spatiebalk het scherm moet verversen en vervolgens de page hit counter, oftewel een teller om het aantal bezoekers aan te geven, wordt verhoogd. En na weet ik hoeveel tijd stopt het programma ermee en kom je weer terug in het menu. Ergens heel wazig, of zou het nou juist de bedoeling zijn dat we eens op internet moeten gaan kijken naar de genoemde internet site: http://www.sh.rim.or.jp/~syntax/menu.htm

Het derde item op disk B is een promo van Hypnotic City. Ook over dit spel is meer info terug te vinden op het internet: http://www.msxnet.org/gtinter/hcmaine.htm.

Op de derde disk van NV 1 vinden we zoals gebruikelijk het muziekprogramma MPX. Op de diskettes staan zo'n vijf deuntjes die met dit programma zijn af te spelen.

Vervolgens krijgen we MMCG. Dit zijn kleine filmpjes. Zo'n filmpje laat je stap voor stap zien hoe een tekening tot stand kan komen. Het is alleen lastig om nou uit te vinden wanneer je nou een filmpje kunt bekijken of slechts tekst. Het blijft een kwestie van proberen met die Japanse programma's.

Onder P&V vinden we vervolgens een tweetal programmaatjes en vier plaatjes. Daarna is Dream-art weer aan de beurt, deze keer aflevering 43, gevuld met diverse plaatjes, waaronder weer een serie sterrenbeelden.

De laatste optie is NV Ending. Hierin volgt de aftiteling en zijn we aan het einde gekomen van deze beschrijvingen van NV 11, 12 en 1.

MSX Info-Blad 15

Mari van den Broek

In plastic verpakt ligt alweer het vijftiende nummer van het MSX-Info Blad voor me. Volgens de makers een jubileum nummer, vandaar dan ook dat de cover dit keer in kleur is.

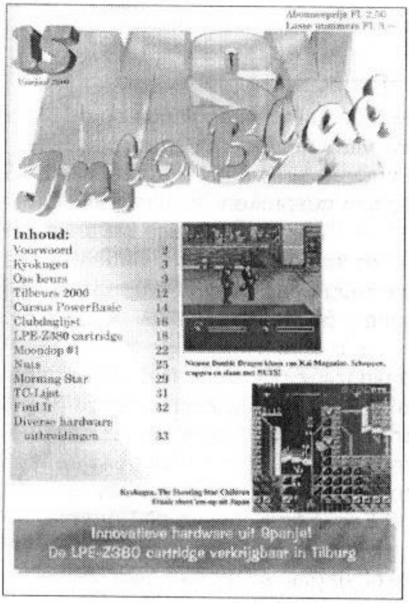
Over het algemeen haal je snel het blad uit het plastic en begin je er snel doorheen te bladeren, echter dit keer valt mijn oog op de achterkant van het adreslabel, waar klaarblijkelijk nog het een en ander staat geschreven. Het blijkt namelijk regelmatig voor te komen dat bladen niet op het juiste adres aankomen, verzocht wordt om tijdig door te geven als men verhuist! Verder staan er nog een tweetal correcties op. De handleiding van Kyokugen is nog niet vertaald in het Nederlands, kopers van het spel kunnen deze thuisgestuurd krijgen en in de routebeschrijving van de beurs in Tilburg zit een foutje. Wanneer ik het blad open sla, valt er een label-loze blauwe diskette tussenuit. Verwonderd raap ik deze op en leg deze op tafel. Eerst maar eens het blad doorlezen, wie weet staat daar nog wat over deze diskette in.

In het voorwoord wordt duidelijk waarom dit nummer een kleurencover heeft. Nummer 15 is voor de makers een jubileum nummer en men is de grens van 200 leden gepasseerd. Hun dank gaat uit naar Sunrise For MSX, want deze heeft de kleurencover gesponsort. Ook lezen we in het voorwoord wat de label-loze blauwe diskette precies inhoud, namelijk het nieuwe diskmagazine van Jeremy Wiermans. Dit 00 nummer is public domain en mag volgens de redactie gezien worden als de opvolger van het TCI diskmagazine. Als één na laatste in het voorwoord weet men te melden dat men de beurs in Oss bezocht heeft en dat we een impressie daarvan in dit nummer kunnen lezen. Als hekkensluiter de plannen voor de beurs in Tilburg, waar door de meeste MSXers met smacht wordt uitgekeken.

Het eerste artikel gaat over Kyokugen, The Shooting Star Children. Deze Japanse shoot-m-up is door het Totally Chaos Team met de nodige moeite naar Nederland gehaald. Het spel zal op de beurs in Tilburg te koop zijn op de stand van Totally Chaos. Het tweede artikel gaat over de beurs in Oss. Men is behoorlijk positief over de door ons georganiseerde mini-beurs. Het Totally Chaos Team heeft foto's genomen op deze beurs en bij dit artikel geplaatst, echter van de zes geplaatste foto's komen er vijf van Funet vandaan. Men heeft echter niet de moeite genomen om een bronvermelding bij het artikel te zetten (dit op verzoek van de maker van de foto's), een kwalijke zaak.

In het volgende artikel blikt men vooruit op de beurs in Tilburg. Naast een korte opsomming van wat sommige clubs op Tilburg zullen aanbieden heeft men ook de complete standhouderslijst opgenomen. Inmiddels zijn we aangekomen bij alweer het derde deel van de cursus PowerBasic. In dit deel volgt een uitleg over verschillende commando's van de V9990, waarvan er slechts een paar door PowerBasic worden ondersteund.

Het volgende artikel gaat over de LPE-Z380 cartridge, waar we in het verleden al het één en ander over hebben mogen vernemen. Inmiddels zou deze cartridge zo ver ontwikkeld zijn dat de eerste exemplaren gebruikt kunnen gaan worden voor het ontwikkelen van software voor deze cartridge. Tja, aan nieuwe hardware heb je weinig als er geen geschikte software voor is. In Spanje is ook nog het één en



ander te vinden aan software. Tristan Zondag bespreekt hiervan Moondop #1, een muziekdisk voor MoonSound, gemaakt door Moai Tech in 1999.

Vervolgens belanden we bij de PD-lijst van het MSX-Info Blad. Naast een aantal PD-disks staat ook de originele software die Totally Chaos Team verkoopt in deze lijst. In de vorige lijst zat een behoorlijke fout, er was namelijk sprake van een Public Domain lijst van MSX-NBNO, terwijl deze in werkelijkheid helemaal niet bestaat. Men denkt dit goed te kunnen maken door te vermelden dat MSX-NBNO geen PD-lijst heeft, echter de excuses voor het ongevraagd plaatsen van een fictieve lijst blijven uit...

Aangekomen zijn we inmiddels bij Nuts. Nuts van KAI Magazine zou via het GamesAbonnement van Sunrise in Nederland aan de man gebracht worden. Vorig jaar was het spel al te koop op de beurs in Tilburg, echter GA-leden hebben nooit een acceptgiro voor dit spel ontvangen! Een slechte zet van Sunrise. Het is een aardig vechtspel, helaas zijn de mogelijkheden wat beperkt. Het spel is in BASIC geschreven. Grafisch is er weinig op aan te merken en de muziek is redelijk, jammer dat er geen gebruik wordt gemaakt van de MoonSound. Men vervolgt met Morning Star. Dit spel werd op de beurs in Tilburg aangeboden door Nobuaki Washio. De schrijven van dit artikel heeft het helaas moeten doen met een demo-versie die te downloaden was op het Internet. Het volgende artikel gaat over Find It. Wederom betreft het hier een demo-versie van een spel. In Find It is het de bedoeling dat je de verschillen zoekt tussen twee plaatjes. De verschillen moeten binnen een vastgestelde tijdslimiet gevonden worden. Deze eerste editie heeft als bijnaam "Metal Gear Solid" meegekregen. Het blad sluit af met een drietal kleine hardware-uitbreidingen. De eerste betreft het inbouwen van een V9958 in een MSX-2 computer. De tweede betreft het inbouwen van extra 64 KB RAM in een Philips NMS 8220. De laatste beschrijving laat zien hoe we de printerpoort van een Philips NMS 8250/55/80 kunnen beschermen tegen ongewenste spanningen en/of kortsluitingen.

Hiermee zijn we aan het einde gekomen van dit nummer. In het blad zijn we ook de nodige advertenties tegen gekomen, die behoorlijk meetellen voor het vullen van het blad. De kleurencover ziet er prima uit, jammer dat het slechts éénmalig is. Het nummer is behoorlijk gevarieerd. Jammer genoeg kan ik niets over het diskmagazine bij dit nummer vertellen, simpelweg omdat de disk die ik opgestuurd heb gekregen niet werkt. Veel meer dan een disk-offline melding krijg ik niet te zien. Wachten is het dus op een nieuwe disk en het volgende nummer van het MSX-Info Blad...

MSX-Info Blad
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen

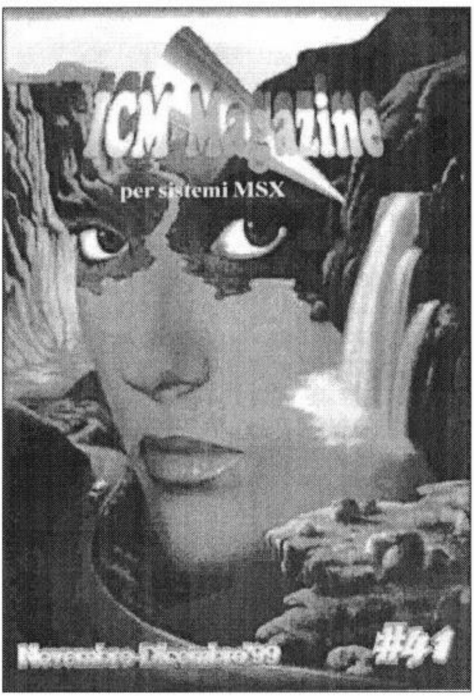
ICM Magazine 41

Maico Arts

Voor mij ligt alweer nummer 41 van ICM Magazine uit Italië. Dit is het laatste nummer van dit blad van 1999. Het blad verschijnt zes keer per jaar en is ook deze keer weer voorzien van een minimagazine.

Zoals we gewend zijn is het blad voorzien van een kleuren cover. Deze keer een gezicht getekend in een rotspartij. Er valt eigenlijk weinig meer over te vertellen, behalve dan dat er deze keer geen gekleurde middenpagina, zoals we die in een aantal vorige nummers aantroffen, in zat.

Laten we eens een blik op de inhoud werpen. Op de binnenkant treffen we de inhoudsopgave en het colofon aan, gevolgd door het voorwoord op bladzijde twee. De Italianen beginnen op de binnenkant van de voorkant hun bladzijden te nummeren. In het voorwoord wordt over een CD gesproken. Ik denk dat dit gaat over de ICM op CD, welke we onlangs op Tilburg hebben kunnen vinden. Tevens wordt nog eens gemeld dat FutureDisk bij nummer 50 stopt.



Op bladzijde drie treffen we vervolgens en artikel aan over de zojuist genoemde CD. Een abonnement op deze CD kost overigens 25,82 euro... Vervolgens treffen we een artikel van Gerrit van de Berg aan over East Sea Software uit Korea.

Op bladzijde vijf begint een artikel over MSX Jau, een beurs in Brazilië welke in November werd gehouden. Het artikel is rijkelijk van foto's voorzien, de kwaliteit van deze foto's laat echter te wensen over. Ook de beurzen in Madrid (MadriSX 99) en Tokio (MSX World Expo) worden met een behoorlijk verslag beschreven.

Hardware komt aan de orde in een artikel over de Sunrise RS232 interface. Uiteraard komt hier het programma Erix aan de orde. Dit programma wordt door
Sunrise bij de interface meegeleverd. Aan het einde van het artikel weet men nog te melden dat er een nieuwe interface zal komen waar een IDE en RS232 samen in zullen zitten.

Microsoft is op bladzijde zeventien en achttien onderwerp van discussie. Dit zal vast over de monopolie positie van Microsoft gaan. In het kader van de MSX emulators komt vervolgens Woom aan bod.

In "notizie dal mondo" komen een aantal wetenswaardigheden aan de orde, waarna op bladzijde 25 de Totally Chaos Interactive 6 diskmagazine besproken

wordt. Op bladzijde 28 wordt vervolgens verder gegaan met de cursus Turbo Pascal, deel drie deze keer.

Op bladzijde 31 komt de club-informatie aan bod, Hierin worden twee nummers van XSW Magazine kort besproken. Vervolgens krijgen we drie bladzijden met de binnengekomen post. Brieven worden kort toegelicht en van plaatjes voorzien.

Mini-Magazine
Zoals gezegd ook deze keer een mini-magazine. Een A4 vel is aan één zijde bedrukt en vervolgens creatief gevouwen tot een magazine op A8 formaat. Bestaat dat formaat wel als zodanig?

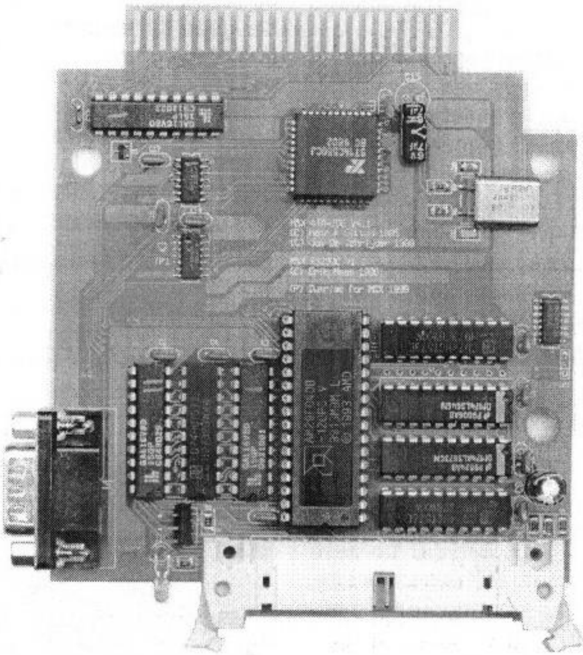
Deze keer gaat het over de FutureDisk. In het kort worden de namen van de leden genoemd en worden een paar nummers van deze FutureDisk heel kort beschreven. Samen met de kleine plaatjes heb je dan natuurlijk snel zo'n blaadje vol...

Conclusie
ICM is weer rijkelijk gevuld met een diversiteit aan artikelen. Een probleem is echter nog steeds het Italiaans, maar dat geldt natuurlijk alleen voor diegenen onder ons die geen Italiaans kunnen lezen, zoals ik dus.

ICM Magazine
Via Alghero, 15
20128 Milano, Italy
mcasali@sofit.it

Sunrise ATA-IDE interface V4.1
Sunrise RS232C interface V1.1
ATA-IDE + RS232C Combinatie

Nu weer verkrijgbaar, de Sunrise ATA-IDE interface en de Sunrise RS232C interface. En als speciale aanbieding een IDE en RS232C interface samen, in één cartridge!



Prijzen:	ATA-IDE interface:	Hfl.	90,-	(Hfl. 97,50 incl. verzendkosten)
	RS232C interface:	Hfl.	79,-	(Hfl. 86,50 incl. verzendkosten)
	IDE + RS232C:	Hfl.	125,-	(Hfl. 132,50 incl. verzendkosten)
	512Kb Flash-ROM:	Hfl.	5,-	extra

(Verzendkosten bij rembours: Hfl. 20,-)

Stichting Sunrise
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

E-mail: rhiep@msx.ch
Internet: www.msx.ch

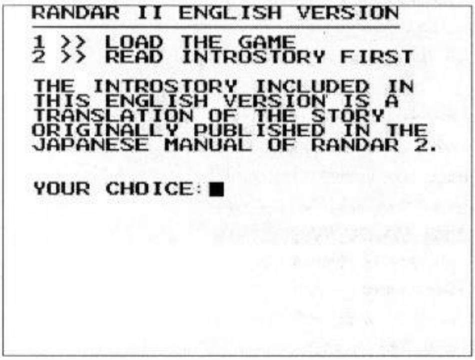
Sunrise For MSX

Randar II, Engels

Richard Bosch

Na de Beurs van Tilburg beginnen we weer aan het nieuwe blad. Zo heb ik de eer om Randar II Engels te doen.

Als we opstarten krijgen we de keus of we eerst het intro verhaal willen lezen of dat we meteen naar het spel willen. Omdat ik het verhaal nog niet ken gaan we daar maar eens voor.



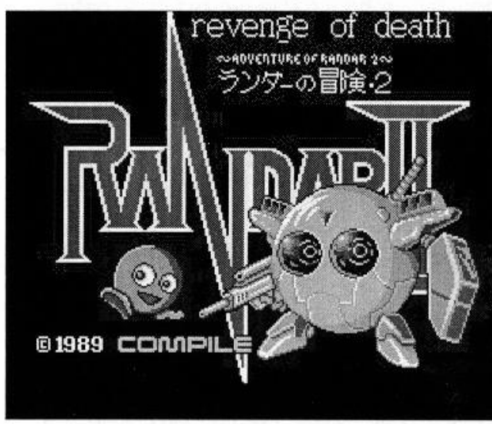
Het verhaal gaat over de planeet "Alkali". Op een dag worden alle jonge vrouwen ontvoerd. Om dit op te lossen is er een speciaal politie team in het leven geroepen waarvan detective Randar op de zaak wordt gezet. Dit verhaal is toch wel behoorlijk saai weergegeven met alleen wat tekst op het scherm. Maar het gaat tenslotte over het spel.

Eenmaal bij het introscherm aangekomen wachten we even om te zien of er een demo bij zit maar na ongeveer 10 minuten wachten verwacht ik niet dat die er nog komt en dus gaan we maar verder met het spel.

Na het spel gestart te hebben, krijgen we de vraag om je naam in te vullen. Dat heb ik weer, mijn naam is 7 letters lang en het maximum ligt op 6. Helaas dan gaan we maar verder met Styx in plaats van Richard. Na wat laden zijn we in het speelscherm aan gekomen waar het allemaal gaat gebeuren. Het scherm ziet eruit als een groot controle paneel met links een plaatje van waar je je bevindt en rechts je status. Ook vinden we in het midden van het scherm nog een menuutje met de plaatsen erin waar we naartoe kunnen gaan.



Bovenaan staat "repairshop". Hier kan je je damage laten repareren. Daaronder hebben we "police office", hier kan je je punten om laten zetten in geld of een hogere "rank". Verder is er nog "hotel", hier kan je je vorderingen saven en als



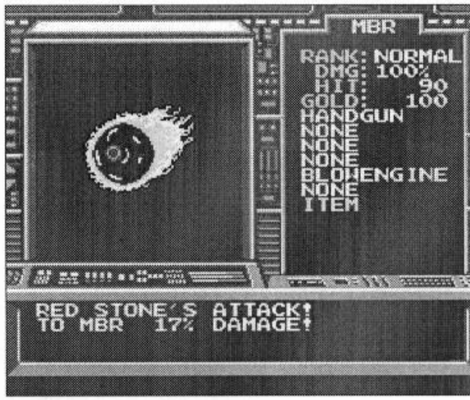
laatste "space port". Vanaf hier kan je naar andere planeten gaan. Maar met deze dingen ben je er nog niet want een RPG heeft natuurlijk hints en die vind je in dit geval bij "square". Maar omdat we hier verder niks kunnen doen, gaan we maar naar de volgende planeet.



Hier aangekomen, na heel vaak op de spatiebalk gedrukt te hebben om een lichtjaar vooruit te komen (best wel irritant), hebben we de keus uit wat meer menu items waaronder "parts-shop". Hier kan je wapens en andere items kopen die je in het spel nodig hebt. Ook hebben we hier "leave town", waarachter een veld zit wat een beetje weg heeft van "Rune Master". Alleen kan je hier wel vrij lopen en hoef je niet met een dobbelsteen te gooien. In dit veld wordt je regelmatig overvallen door monsters zonder dat je het zelf in de gaten



hebt, alleen zijn het er af en toe iets te veel achter elkaar. Door het veld lopend kom je allerlei schatkisten tegen en vind je zo her en der een grot of iets anders waar je dus ook weer monsters moet verslaan en waardoor je dus ook punten krijg. Het is eigenlijk hetzelfde principe als ieder andere RPG maar ja dat is nou eenmaal één van de vele schoonheden van de MSX.



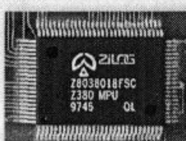
Conclusie

Grafisch ziet het spel er niet onaardig uit maar dat is volgens de maatstaven gekeken van toen dit spel origineel uitkwam, omdat over het algemeen de tekenaars tegenwoordig over het algemeen iets meer uit de MSX halen. De muziek is ook wel aardig, alleen begint die na een tijdje wel te vervelen. Maar zoals altijd gaat het tenslotte om de spelkwaliteit en ja daar valt (zoals altijd bij de Japanners) niks op aan te merken. Goed en leuk om te spelen, alleen af en toe is hij een beetje langzaam maar dat went wel. De vertaling naar het Engels lijkt vrij goed gelukt te zijn. Ik kan me nu vrij eenvoudig door het spel worstelen. In het vertalen en het terug plaatsen van de tekst in het spel heeft behoorlijk wat tijd gezeten. Daarvoor kunnen we Sargon alleen maar dankbaar zijn.

Kortom voor iedere liefhebber van Japanse spelen is dit een must nu je hem eindelijk kan begrijpen.

LPE Leonardo Padial Electronics





technical specifications

- Z80-compatible 8/16/32-bit Z380 processor
- 16-bit Data Bus
- FPM or EDO standard SIMM Dynamic Memory up to 128 Mbytes *
- 1G or 16K primary slots
- 3,57 / 7 / 14,3 Mhz clock speed
- Cartridge-mode connection and independent mode connection with an expander
- Supplied with an EPROM and a standard slot adapter


Standard SIMM memory


Standard slot adapter

(*) Dynamic RAM SIMM memory optional

LPE
Leonardo Padial Electronics, s.l.
Leonardo Padial Ortiz
C/. Marsella, 13 - 4°B
28022 Madrid
Tel. +34 91 306 86 84
lpadial@teleline.es

MSX

ICM Magazine 42

Maico Arts

Voor mij ligt nummer 42 van ICM Magazine, het Italiaanse blad voor en door MSX-ers. Het blad is een beetje vergelijkbaar met ons XSW-Magazine in de zin van de kleurencover en dat het op A5 formaat gemaakt wordt. Gelukkig zijn er nog meer verschillen te vinden, waar we er hier een aantal van voorbij zullen laten komen.

Één van de grootste verschillen dit keer is dat het blad niet in de moedertaal geschreven is. Voorheen was het in het Italiaans, maar dit nummer is grotendeels in het Engels geschreven. De inhoudsopgave en de voorkant zijn nog in het Italiaans.

En voorwaar, ik heb zelfs nog een overeenkomst gevonden waarvan ik niet meer verwacht had die ooit te zullen vinden. De paginanummering is veranderd, men begint nu bij de voorkant te tellen. Het is eigenlijk niks om je druk om te maken, maar het wordt in het voorwoord genoemd dat dit noodzakelijk was in verband met de uitgebrachte CD-rom, ICM magazine on CD.

On THIS CD ROM
Dat is de kop van het eerste artikel. Het gaat, hoe kan het ook anders, over de ICM Magazine on CD. Hier wordt de readme.txt weergegeven, welke een behoorlijke beschrijving geeft wat er op de CD te vinden is.

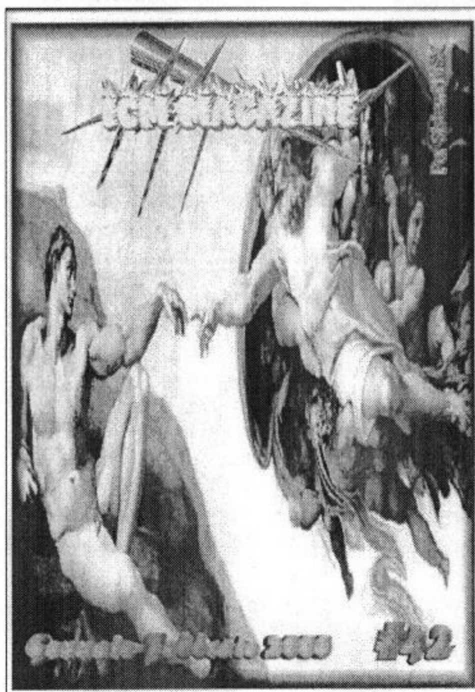
Ik ben nu de Engelstalige versie van ICM aan het beschrijven, maar er schijnt dus ook een Italiaanstalige versie te zijn. Op de CD staan beide versies in PDF formaat. Uiteraard is men de Adobe Acrobat Reader om deze .PDF bestanden te kunnen lezen, niet vergeten.

Naast deze bladen staat er een heleboel software en muziek op, met de bijbehorende programma's om deze te kunnen gebruiken.

Om over de CD te wandelen is een apart programma geschreven voor op de PC. Op MSX werkt dit dus niet en zul je zelf over de CD moeten wandelen met bijvoorbeeld een programma als MultiMente.

Hierna komt een artikel over de beurs in Oss op 15 januari van dit jaar, gevolgd door een artikel over de hardware uitbreidingen die door Leonardo Padial ontwikkeld zijn.

Een volgend interessant artikel is Fat 16. Hier wordt deze patch, welke alleen ge-



schikt is voor de MSX Turbo-R met een Mega-SCSI, besproken. Het programma gaat niet verder dan partities van 230 MB, wat een hele vooruitgang is, maar kan geen harddisk bedienen die groter isn dan twee gigabyte. De Mega-SCSI kan tot acht gigabyte per harddisk gaan (Je krijgt dan wel zo'n slordige 250 partities, maar goed...).

Op het internet ben ik NestorPretor tegengekomen. Met mij nog vele anderen en ook hier wordt het besproken in Nestor Kit #1. Hier gaat men echter uit van de diskette die Konamiman heeft gemaakt.

Vervolgens een hardware artikel: hoe verbouw ik een MegaRom cartridge tot Mega-SCSI. Er wordt aangegeven welke componenten nodig zijn, een bouwbeschrijving en een aantal aansluitschema's.

Ondertussen is op MSX ook een unixversie in de maak onder de naam UZIX. Op bladzijde 20 wordt deze beschreven, gevolgd door deel vier van de cursus Turbo Pascal.

In Newses from the World staan nieuwtjes uit diverse landen, zoals de titel ook al aangeeft. Verder wordt gegaan met een korte beschrijving van een tweetal bladen: XSW Magazine 31 en Freesoft Y2K Magazine. Vervolgd wordt met de binnengekomen post, één ervan bevatte een aantal plaatjes van minder voorkomende MSX-hardware.

Mini Magazine

Meerdere keren hebben we een mini-magazine aangetroffen. Deze keer gaat ze over The New Image en met name over Patriek Lesparre. Deze mini is echter nog in het Italiaans en dus nog vrijwel onleesbaar, maar gezien dat zijn hoofd tot drie keer toe op de pagina's terug te vinden is, lijkt me dat vrij duidelijk.



Nestor Kit#1

Incluye:
NestorBASIC 0.07
NestorPreTer 0.2
NestorPlayer 1.0
Documentación
Ejemplos

by Stefano Frontedda - duddacut@libero.it

What is NestorKit ?
Beyond this strange name there are a lot of utilities
Some of these utilities stand out for themselves NestorBASIC and NestorPreTer
Thanks to them BASIC programming will be more simple. In the disk, moreover, you'll find examples, documentation (in Spanish) and minor utilities
Disk Content:

*** System files**

Because ASCII corp. is not more interested in MSX-DOS

MSXDOS2.SYS / COMMAND2.COM	Core of MSX-DOS 2
MSXDOS.SYS / COMMAND.COM	Core of MSX-DOS 1
AUTOEXEC.BAT	Obviously...
PMEXT.COM	Decompr.NUTILS.PMA & SEE PMA
LEEME.TXT	This file in spanish

*** Mini-demo's files**

The mini-demo of a superobsolete computer that is loaded by autoexec.bat is made by these files:

DEMO.BAS	Demo programs
DEMO.CHR	Characters' game used
DEMO.TXT	Used text
DEMO.SEE	PSG effects used

14

Conclusie

Hiermee zijn we aan het einde van ICM 42 aangekomen. Het blad is nu opeens een heel stuk leesbaarder geworden voor een grote groep MSXers, vanwege het gebruik van de Engelse taal. Deze keer lijkt er een overwicht van artikelen te zijn over hardware en die hardware gerelateerd zijn.

Een ding is, vind ik, wel irritant. Het Engels wat gebruikt wordt is af en toe behoorlijk moeilijk te lezen. Je merkt duidelijk dat Engels niet de moedertaal van deze mensen is. Desalniettemin vind ik dat ze een behoorlijke prestatie hebben neergezet! Als je er moeite voor doet is het zeker te begrijpen.

ICM Magazine
Via Alghero, 15
20128 Milano, Italy
mcasali@sofit.it

Pentaro Odyssey 2

Paul Reemeyer

Pentaro Odyssey 2, is zoals de naam al verklapt, het tweede deel van het spel. Pentaro is gemaakt door Marcos Vega Coso. Het eerste deel van dit spel heb ik nog nooit gespeeld. Hierdoor zal de recensie niet beïnvloed worden door het eerste deel.

Dit spel is ook op dezelfde beurs verkocht als Realms of Adventure door Sunrise. Dit is te merken aan het feit dat het spel hetzelfde is "aangekleed" als Realms of Adventure (of net andersom, dat weet ik verder niet). Dit spel heeft dezelfde hoes als Realms of Adventure, die ook weer met een erg mooi kleuren cover is gepresenteerd. Het spel bestaat uit 1 disk die ook al met een mooi kleuren label is geleverd.

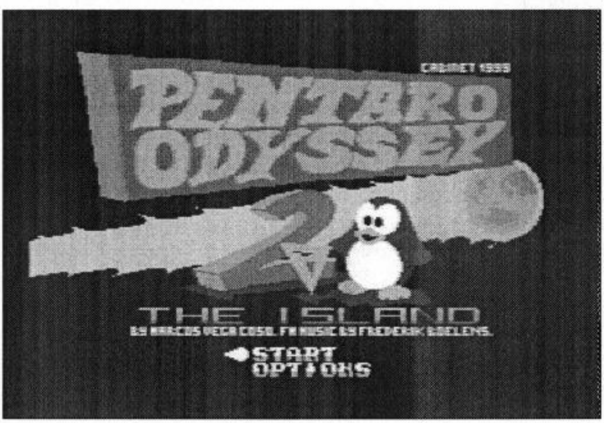
De manual is volledig gedrukt en is van goede kwaliteit. Alleen wat wel lastig is, nu weet ik trouwens niet of dit alleen bij mijn versie van de manual het geval is, maar de manual is iets te groot voor de hoes die bij het spel is meegeleverd.

Als je begint met het spel krijg je eerst het logo van Cabinet. Dit logo is volgens mij gescand en van een niet al te hoge kwaliteit. Verder is er weinig spectaculair te vertellen over een demo of iets dergelijks. Want als je het logo van Cabinet hebt gehad krijg je gelijk het scherm van Pentaro Odyssey 2. Dit vindt ik altijd wel een beetje sneu van een spel. Het hoeft niet een spectaculaire demo te zijn, maar een demo hoort er toch echt bij.

Met deze plattegrond raak je niet snel de weg kwijt...



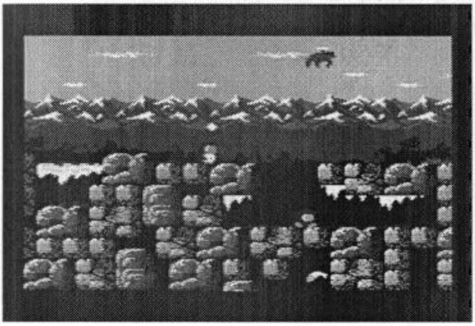
In het intro scherm heb je de keus om het spel te starten of de opties van het spel te veranderen. In het menu van de opties heb je de keus om een vorig spel te laden. Je kunt hier ook nog het geluid regelen van het spel. Je kunt S-FX uit of aan zetten en de FM-Music uit of aan zetten. Geloof mij, als je het spel lang wilt spelen is deze optie heel belangrijk. Maar op dit commentaar kom ik nog terug.



Een opvallende optie die je hier vindt is Practice. Als je hiervoor kiest krijg je een veld voor je neus waar je kan experimenteren met de besturing. Dit is toch wel een belangrijk onderdeel omdat vooral het springen in dit spel erg lastig is, en toch wel heel belangrijk bij een platform spel. Het springen met Pentaro moet je

echt timen. Je moet ervoor zorgen dat je eerst de richting instuurt naar waar je wilt springen. En dan pas op de spatiebalk drukken. Als je dit niet doet springt Pentaro gewoon recht omhoog. Als je te lang wacht met het op de spatiebalk drukken loop je misschien wel de afgrond in. Als dit nog niet alles is moet je er ook voor zorgen dat je de spatiebalk niet te lang of te kort indrukt houdt anders spring je te ver of te kort. Nee, het springen is niet gemakkelijk gemaakt in dit spel.

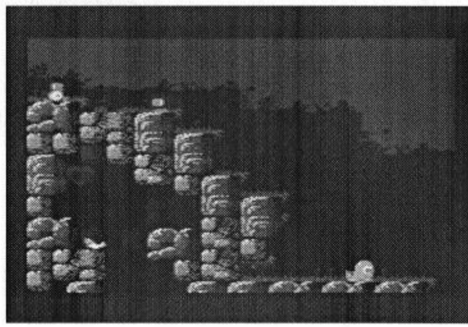
Vliegende vijand die je maar niet te pakken kunt krijgen...



Als je het spel wilt gaan spelen met een joystick of een gamepad, kom je bedrogen uit. Het spel is totaal niet te spelen zonder toetsenbord. En niet omdat de besturing slecht is met een joystick maar het wordt gewoon niet ondersteund.

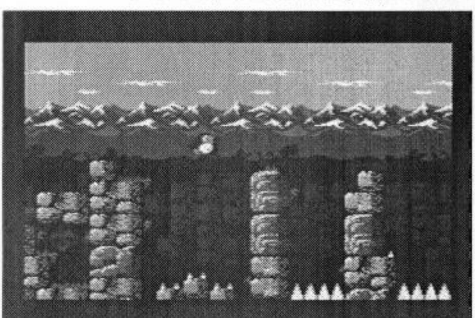
Als je een nieuw spel start krijg je een lege wereld waar later de verschillende stages op te zien zijn. Het enige waar je nu kunt beginnen is stage 1. Als je dit level hebt gehaald, kom je weer in de map screen. Nu kun je meteen uit verschillende stages kiezen die je nog niet hebt gehaald. Alle stages worden aangegeven met een rondje. Als het rondje gevuld is betekent dit dat je die stage al hebt gehaald. Als het rondje hol is moet je die stage nog halen. Je kunt trouwens wel altijd een stage kiezen die je al hebt gehaald. Dit om bijvoorbeeld een ander wapen of een extra leven te halen die je vergeten bent. In de map screen staat nog belangrijke informatie voor de speler. Zoals je score, hoeveel levens je nog hebt, naam van de stage, hoeveel vissen je hebt gepakt in die stage en hoeveel secrets je hebt ontdekt.

Het zweet loopt je nu over de rug...

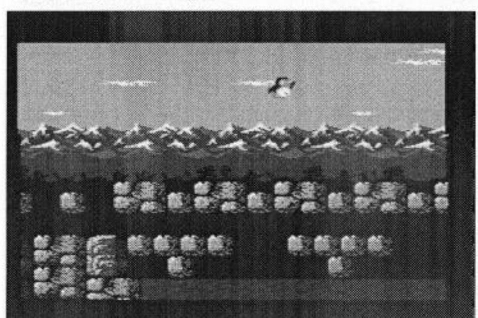


Nu denk je van wat moet ik met die informatie van hoeveel vissen je hebt gepakt. Nou, die informatie is heel belangrijk. Het is namelijk zo dat als je alle vissen van een bepaalde stage hebt gepakt je mag

Pentaro in aktie, het zweet staat letterlijk op je voorhoofd...



Niet alleen Superman kan vliegen...



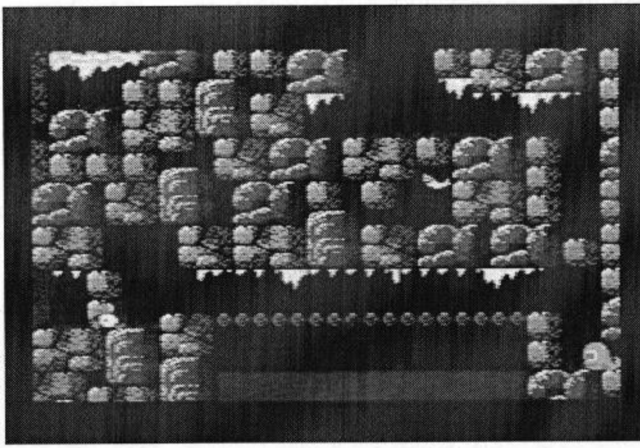
wegsaven. Dit is natuurlijk een mooi concept, maar het is een beetje frustrerend dat je de informatie pas krijgt als je de stage volledig uit hebt gespeeld, of als je op F5 drukt. Bij mijn versie van Pentaro is het zo als je te vaak op F5 drukt loopt hij vast. Dus met deze optie even oppassen. Het is ook zo dat als je een stage hebt gehaald waar geen vissen aanwezig zijn, je wel het spel kan wegsaven zonder vissen te pakken.

Nog een ander bepaald niet zo'n leuk ding van dit spel is dat je niet alle vijanden kunt doden. Dit fenomeen kom je meestal achter als het te laat is.

Conclusie...

De besturing van het spel is goed, alleen wordt de joystick of gamepad niet ondersteunt. Op het springen van Pentaro moet je gewoon lang oefenen. Maar dat garandeert niet een voorspoedig springende Pentaro.

Grafisch gezien is het een heel mooi spel waar weinig op aan te merken is. De omgeving is mooi, de enemies zijn goed en netjes getekend. Nee, op grafisch gebied zit het wel snor. Maar nu komt het, de muziek. Als je het spel ongeveer een 20 minuten hebt gespeeld, is het gedeelte muziek wel heel erg frustrerend. Nu komt het optie-menu goed van pas, want in het optie-menu kun je de muziek uitzetten. En ik heb niets tegen de muziek die erbij zit, maar de muziek die erbij zit wordt te vaak herhaald.



Pentaro loopt net zo gemakkelijk door muren...

Het spel is een aanrader maar je moet wel met de besturing, en daar bedoel ik het springen mee, oefenen. Als je daar geen zin in hebt, ligt het spel binnen de kortste keren in de kast. Voor dit spel kan contact opgenomen worden met Stichting Sunrise. Het adres staat elders in dit blad.

Iets te overmoedig kom je aan je einde...



Windows Is
For Fun,
DOS Is
For Getting
Things Done!

12e COMPUTERDAG

Zaterdag 16 september 2000

van 10.00 uur tot 17.00 uur

Sociaal-Cultureel
Centrum
UIT-WIJK
Dr. Schaepmanlaan 5
BUSSUM

24 uur lang MSX

van 10.00 uur tot 10.00 uur

Zaterdag 16 september 2000

2e MSX MARATHON

Informatie: TEL: 023-5752257 (na 18.00 uur), of 035-[illegible] / FAX: 023-5752227
E-Mail: [illegible]@hoogendijk.demon.nl of [illegible]@yahoo.com
http://msxfair.[illegible]/ of http://msxfair.[illegible]/

Morning Star, Tilburg Version

Maico Arts

Op de beurs in Tilburg waren diverse Japanse MSXers aanwezig. Het spreekt natuurlijk voor zich dat ze het één en ander meegenomen hadden. Één van die dingen was het spel Morning Star Tilburg Version.

Diskette
De diskette is van het type double sided, double density, oftewel er kan 720 KB op deze diskette. Ze is niet voorzien van een disklabel, dus als je niet oplet waar je de diskette opbergt, dan vind je dit spel nooit meer terug want je hebt hem per ongeluk eens geformatteerd... Een klein gelukje kan zijn dat de schrijfbeveiliging van de diskette er op staat. De meeste makers van software vergeten dit namelijk...

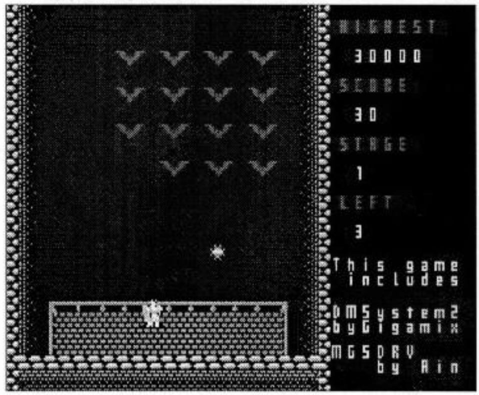
De diskette is in een blauw gekleurd envelopje gedaan en in dit envelopje vind ik ook nog een kleine handleiding. Deze handleiding is Engelstalig en is één vel papier in vier gevouwen en aan één kant bedrukt.

Het spel
Het spel heeft wat weg van spellen als Galaga en Breakout. Er komen een hele serie van die rare vogels op je af en die



moet je weg zien te krijgen, voordat ze jouw kasteel aan flarden schieten.

Als je het scherm bekijkt kun je eruit op maken dat je op een balkon staat vanwaar je het kasteel moet beschermen. Je hebt een stervormige kogel in je hand die continue om je heen draait. Dat is de Morning Star.



Deze schiet je niet weg, maar je slingert hem weg na een druk op de spatiebalk. Hier komt de overeenkomst met Breakout op de proppen. Als dat ding terug komt moet je hem wel weer opvangen, anders ramt ook dat ding jouw kasteel in puin. Kwestie van in de loopbaan van dat ding gaan staan wanneer die terug komt.

De vijanden gooien vuurballen op je af en als je er niks aan doet, staat binnen de kortste keren het kasteel in brand en is het Game Over. Deze vuurkogels kun je met jouw Morning Star ook wegslaan.

Wanneer je alle vliegende objecten weg hebt gekregen, krijg je na twee stages een wat groter monster. De eerste die je tegenkomt is een draak. Daarna weet ik het ook niet, want ik ben nog niet zo ver gekomen in dit spel. Maargoed, spellen

spelen is ook niet mijn sterkste kant...

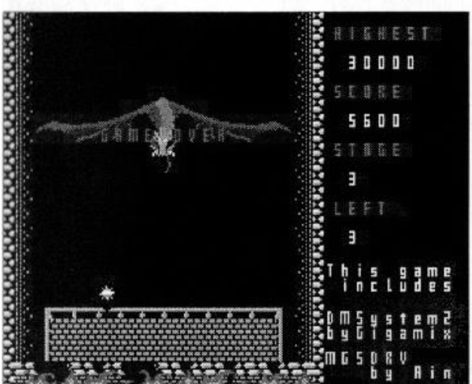
Na een tijdje spelen heb ik dan toch eindelijk de draak in stage drie verslagen en zie ik dat mijn muur in stage vier weer helemaal heel is. Nu veranderen sommige vogels in een soort van diamanten als je ze geraakt hebt.

Beeld
Het spel ziet er grafisch leuk uit, maar is geen hoogstandje. Er wordt niet overdadig met kleur gewerkt, als achtergrond wordt een soort van draaikolk weergegeven. Volgens mij wordt dat juist weer gedaan door creatief met kleuren om te gaan.

Zoals gezegd zie je aan de onderkant een soort van vloer, het balkon waar je op staat. Aan de zijkanten zie je muren, waardoor de Morning Star niet van het scherm verdwijnt.

Aan de rechterkant wordt de hoogste score, de score, de bereikte stage en het aantal levens dat je nog hebt aangegeven.

Geluid
Het spel maakt gebruik van de FM-Pac en de PSG. De geluidseffecten komen van de PSG, de muziek wordt met behulp van MGSEL afgespeeld. De muziek vind ik wel klinken, maar niet voor lange tijd. Ze wordt dan eentonig, zoiets van dat hebben we al een paar uur gehoord.



BASIC
Het spel is in BASIC geprogrammeerd. Dat verklaart natuurlijk al het één en ander. Er wordt gebruik gemaakt van DM System 2, een BASIC uitbreiding waar in Japan heel veel mee gewerkt wordt. Hiermee wordt het spel onder andere voorzien van achtergrond muziek. En ik zie nog meer BASIC CALL commando's voorbij komen die niet in een standaard MSX-BASIC listing thuis horen.

Ook is het spel aangepast voor vijftig en zestig hertz. Ik heb het idee dat op de diskette hiervoor twee programma's van het spel afzonderlijk staan. Een klein programmaatje kopieert vervolgens de juiste versie. Als je 50HZ.BAS start zal de vijftig hertz versie in het vervolg gebruikt worden. Start je 60HZ.BAS, dan zal de zestig hertz versie gebruikt gaan worden. Spreekt voor zich eigenlijk.

1997?
Vorig jaar is nummer 7 van NV uitgekomen. Ook daar stond het spel Morning Star op, maar daar staat het jaartal 1997 in de copyrights. Het spel bestaat dus al langer, maar is voor Tilburg nog wat aangepast.

Één van de dingen die me opvielen is dat het titelplaatje is aangepast van "Moning Star" naar "Morning Star", er is dus een schrijffout uitgehaald. Bij een eerste blik over de listings valt een aantal data regels op waarin stages opgenomen zijn. Ik neem aan dat het aantal stages in de versie op NV 7 van 1999 beperkt zal zijn geweest.

Conclusie
Ik vind dit toch wel een leuk spel. Het heeft wel iets verslavends maar de muziek wordt op een gegeven moment eentonig en een supersnel spel is het niet. Ergens ook wel logisch natuurlijk, want het spel is compleet in BASIC geschreven.

SD Mesxes 14

Mari van den Broek

Het vorige nummer van SD Mesxes besprak ik in het eerste nummer van XSW-Magazine van dit jaar. Inmiddels zijn we al weer 6 maanden verder en voor mij ligt het volgende nummer van SD Mesxes, namelijk nummer 14.

SD mesxes 14 dateert van mei 2000. Het magazine heeft enige tijd op de redactie gelegen omdat ik mijzelf er niet toe kon brengen om iets zinvols op papier te zetten over wat dan ook. De cover van dit nummer is in de duidelijk herkenbare anime-stijl. Op de voorgrond een schaars geklede engel die aangesloten zit met diverse snoertjes aan een Z380...

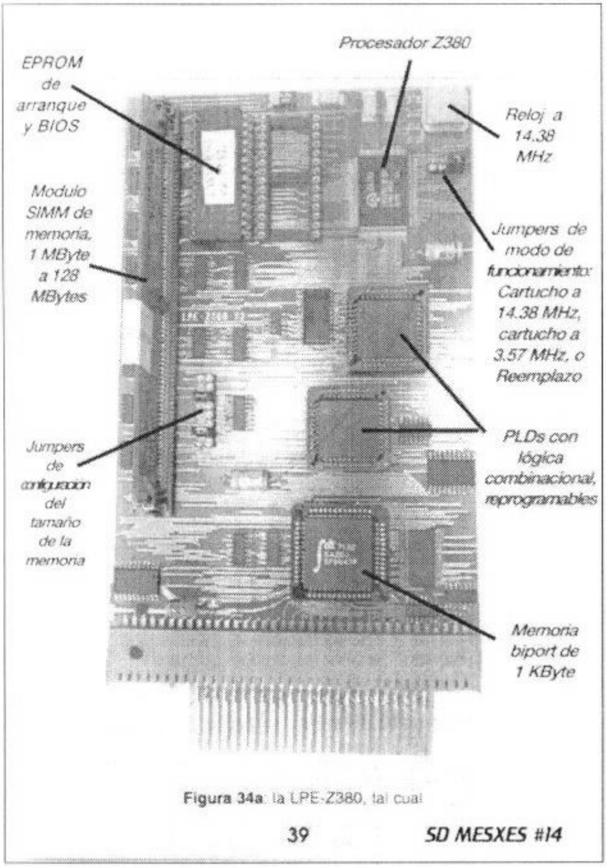
Het blad is dit maal beduidend dunner dan alle voorgaande nummers. Slechts 48 pagina's telt dit nummer, inclusief de cover. Het blad begint met de standaard inhoudsopgave, gevolgd door een kort redactioneel stukje. Het eerste artikel waarmee men van start gaat, gaat over NestorBASIC. In NestorBASIC zitten een aantal leuke truukjes. Met behulp van NestorPreter kunnen doorzetters de bij dit artikel geplaatste listings op werking controleren.

Het volgende artikel gaat over Hajiku Mania, een sound simulation game welke vergeleken zou kunnen worden met de diverse programma's voor de PlayStation zoals BeatMania en Guitar Freaks. Op dit moment is er nog geen Engelstalige versie, maar daar wordt hard aan gewerkt.

Ook Sex Bomb Bunny van The Matra Corporation passeert de revue. Men is over dit, op Pacman doen lijkende, spel zeer tevreden alhoewel men eerder spreekt van "Pacgirl" dan Pacman.

In "CD Erisimos" bespreekt men de recompilatie van 20 tracks tellende audio-





CD van Konami: Metal Gear – Solid Snake.

Op 21 en 22 augustus 1999 was er de MSX happening "MSX Den-Yu Land" in Japan. Op de pagina's 27 tot en met 30 kunnen we daarvan een verslag lezen. Uiteraard is dit artikel ruimschoots voorzien van foto's. De originele tekst is geschreven door Kunishi Ikeda, de Spaanse vertaling is van SaveR. Wanneer we MSX Den-Yu Land achter ons laten komen we bij het verslag van de beurs in Tilburg tegen. Onduidelijk is van wiens hand de tekst is. De foto's bij dit artikel zijn net als de vorige keren weer door mijzelf verzorgd (iedereen weet dat ik foto's maak, welke via Internet beschikbaar gesteld worden voor publicatie!). Van Tilburg gaan we naar Barcelona voor de zoveelste RU MSX. Ook dit artikel is rijkelijk voorzien van foto's.

Ook de Z380 van Leonardo Padial wordt nog eens onder de loep genomen. Het laatste artikel in dit nummer gaat over Rigodón, de cybernetische hond. Uit de foto's valt duidelijk op te maken dat het een vrij primitief ontwerp is en meer weg heeft van een "doorzichtige" bewegende beschuitbus dan een hond. Het idee er achter is leuk.

Men sluit af met het redactionele nawoord in "Concluyendonos".

Conclusie
Ondanks dat het magazine slechts de helft zo dik is als normaal en dat het veel, naar mijn idee, te lange artikelen bevat, is het zeker de moeite waard om je doorheen te worstelen. Er zijn overigens magazines die het slechter doen. De lay-out is goed, al zijn sommige pagina's vanwege de achtergrond een beetje druk en slecht te lezen. Wachten is het nu op het volgende nummer van SD Mesxes, welke ongetwijfdeld binnenkort bij mij op de deurmat zal belanden.

Club Mesxes
C/. Manacor 16, 1° 1ª
07006 Palma de Mallorca
Baleares (Spain)

http://mesxes.msx.tni.nl

ramoni@mallorcaweb.net
konamiman@geocities.com
savermsx@yahoo.com

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		PD
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)		20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Pure	Muziekdisk(s)	(OPL4)	10,-
Pure	Audio-CD		10,-
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
King's Valley II velden	Add On		5,-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Pixess	Spel		15,-
Fighter's Ragnarök	Spel		15,-
F-Nano 2	Spel	(Turbo-R)	20,-
Hamiman	Spel, textadventure		20,-
Gals Quest 1	Spel, RPG	(Engels)	10,-
Gals Quest 2	Spel, RPG	(Japans)	15,-
Gals Quest 2.5	Spel, RPG	(Japans)	15,-
Gals Quest Premium Package	GQ 1, 2 en 2.5 in luxe opbergbox		30,-
CosmoGang	Spel, Tetris-kloon!		5,-
Dead Or Live	Spel		5,-
AmateurisM	Japanse Picturedisk		5,-
Notos CG Collection	Japanse Picturedisk		5,-
"Extra"	Japanse Picturedisk		5,-
PSG Dreams 1	Audio-CD		15,-

NV, het diskmagazine van Syntax

NV 01/00	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 02/00	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 03/00	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 04/00	Diskmagazine	(3 disks)	10,-

AANBIEDING!

NV 1998	3	Diskmagazines naar keuze	20,-
NV 1999	3	Diskmagazines naar keuze	27,50
NV 1999	4	Diskmagazines naar keuze	35,-
NV 1999	5	Diskmagazines naar keuze	42,50
NV 1999	6	Diskmagazines naar keuze	50,-

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,-
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,-

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,-
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,-

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	3,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	3,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	3,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	5,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	5,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	5,50
HNST43	Hnostar Magazine 43, Juli 1999	5,50

Manuals E = Engels, J = Japans, N = Nederlands

Art.	Naam:	Prijs:
MA100/E	V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book	25,-
MA101/E	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book	10,-
MA102/E	V9990 E-VDP-III Application Manual	25,-
MA200/J	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator)	10,-
MA201/E	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual	10,-
MA300/J	Technical Guide FS-A1GT	15,-
MA400/E	Service Manual: VG 8020/20	5,-
MA403/E	Service Manual: VG 8235/00/02/19	10,-
MA406/E	Service Manual: NMS 8280/00/16	10,-
MA500/E	Service Manual: NMS 1205/00	10,-
MA600/E	Service Manual: NMS 1421/00	5,-
MA800/E	OPL4, YMF278B Application manual	15,-
MA900/N	MSX-DOS 2	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ20,-. Bestellingen kunnen worden gedaan bij:

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592

Tilburg 2000





